



TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

PELIARTISTIN PORTFOLIO

Askel opiskelijasta ammattilaiseksi

Katariina Ruotsalainen

Peliartistin portfolio
Toukokuu 2018
Tietojenkäsittely
Pelituotanto



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittely
Pelituotanto

RUOTSALAINEN, KATARIINA:
Peliartistin portfolio
Askel opiskelijasta ammattilaiseksi

Opinnäytetyö 37 sivua, joista liitteitä 10 sivua
Toukokuu 2018

Portfolio on peliartistille tärkeä työkalu työnhaussa ja oman osaamisen esittämisessä, mutta huonosti toteutettuna se voi olla myös suuri kompastuskivi. Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia, mikä tekee peligraafikon portfolioista hyvän, mitä portfolion kokoamisessa kannattaa ottaa huomioon sekä miten oma erikoistuminen vaikuttaa portfolion sisältöön ja sen esittelyyn.

Opinnäytetyön lähteinä ja tutkimusmateriaalina käytettiin pääasiassa alalla työskennelleiden ihmisten haastatteluja, seminaaritallenteita ja artikkeleita. Opinnäytetyön raportti käsittelee näissä lähteissä toistuvat teemat ja kerää ne yhteen kokonaisuudeksi, jonka pohjalta toteutettiin pieni opas. Opas tiivistää kaikki tärkeät vinkit yhteen pdf-tiedostoon ja neuvoa aloittelevaa peliartistia sekä toimii eräänlaisena yhteenvetona opinnäytetyöstä.

Vaikka suoraa vastausta siihen, mikä on hyvä portfolio, ei löytynyt, opinnäytetyön aikana portfolion rakentaminen hahmottui prosessiksi, jonka aikana artisti etsii omaa paikkaansa ja pohtii mitä haluaa uraltaan. Artistin rooli vaikuttaa myös vahvasti siihen, mitä ja miten hänen tulisi esittää töitään portfolioissa.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Business Information Systems
Game Development

RUOTSALAINEN, KATARIINA:
Game Artist Portfolio
From Student to Professional

Bachelor's thesis 37 pages, appendices 10 pages
May 2018

The objective of this study was to gather information about what makes a good portfolio and how artists' specialization affects content of a portfolio. The theoretical section explores articles, seminars and interviews by people who are working in the game industry and are responsible for hiring artists in companies and teams of different sizes.

The results suggest that even though no one can tell what is the only way to do a good portfolio, it is a process that helps artists to consider their own goals in the game industry. Artists' specialization has a great effect on what and how artist should be presenting in a portfolio.

Based on this study, a small guide was made to summarize all the important tips and advice for a beginner game artist. This guide can be found from the appendices of the thesis.

Key words: portfolio, game artist

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	PORTFOLION SISÄLTÖ.....	8
2.1	Eroon keskivertotöistä	8
2.2	Tekninen osaaminen	9
2.3	Omaa tyyliä etsimässä	9
2.4	Vanhojen töiden korvaaminen	10
3	TOIMIVA PORTFOLION RAKENNE.....	11
3.1	Blogi vai websivu?.....	11
3.2	Sisällön presentaatio	12
4	ARTISTIN ROOLI.....	14
4.1	Jokapaikanhöylä vai erityisosaaja?.....	14
4.2	Roolit ja niiden erityispiirteet	14
4.2.1	Konseptiartisti	14
4.2.2	Ympäristöartisti.....	15
4.2.3	Hahmoartisti.....	16
4.2.4	Animaattori	17
4.2.5	FX-artisti	17
4.2.6	UI-artisti	18
4.2.7	Tekninen artisti	19
5	OPAS.....	20
5.1	Johdanto	20
5.2	Sisältö.....	20
5.3	Toteutus	21
6	POHDINTA.....	23
6.1	Tulokset	23
6.2	Työn onnistuminen ja jatkokehitysehdotukset	24
	LÄHTEET.....	26
	LIITTEET	28
	Liite 1. Opas	28

ERITYISSANASTO

artisti	graafikko, grafiikan tekijä
CSS	tyyliohjeet www-dokumenteille (cascading style sheets)
HTML	hypertekstin muotoiluun tarkoitettu kieli (hypertext markup language)
motion capture	nauhoitusprosessi, jossa siirretään näyttelijän liike tietokoneella luodulle hahmolle
low poly-malli	3D-malli, jonka topologia koostuu pienestä määrästä polygoneja
NPC-hahmo	hahmo, jolla ei voi pelata (non-playable character)
riggaus	luurangon/rungon luominen 3D-mallille animointia varten
shader	ohjelmoitua efektigrafiikkaa
shader node network	työkalu, jolla määritellään miten shaderin vaikuttaa esimerkiksi materiaaleihin
UV-kartta	3D-mallin pinnasta tehty 2D-kuva

1 JOHDANTO

Portfolio on peliartistin tärkein väline työnhaussa. Sen kautta hän pystyy esittelemään oman osaamisensa sekä antamaan mahdollisille työnantajille kaiken tarvittavan tiedon itsestään. Hyvällä portfolioilla ja osaamisensa esittelyllä erilaisilla alustoilla esimerkiksi freelance-graafikko voi saada työtarjouksia ilman aktiivista etsimistäkin.

Hyvin valmisteltu portfolio toimii työnantajalle todisteena työntekijän tai työnhakijan saavutuksista, taidoista ja kyvyistä. Se on hyvä tapa näyttää kokemuksen laajuus ja laatu, koulutus sekä demonstroida lahjakkuutta ja kykyä korkealaatuiseen työskentelyyn omalla alalla. Portfolion sisältö voi olla mitä tahansa yksinkertaisesta ansioluettelosta materiaalia täynnä olevaksi websivuksi. Se voi sisältää tekstiä, digitaalisia kuvia grafiikasta ja taideteesta, videoita ja äänitiedostoja. (Doyle 2018.)

Yksinkertainen määritelmä portfolioista on, että se on joko fyysinen tai digitaalinen yhteenvedo töistä (Taylor 2012, 9). Portfolio todistaa, että artistilla on taidot, tiedot ja halu työskennellä pelialalla haluamassaan roolissa. Tämä on luova ala, joten työn saamisen edellytyksenä on lähes aina kyky luoda jotain ja portfolio on paikka esitellä, mitä artisti on luonut. (England 2014.)

Ei ole yhtä oikeaa tapaa tehdä portfolioa, vaan jokainen potentiaalinen työnantaja katsoo portfolioa erilaisesta näkökulmasta. Kauan alalla olleet artistit tunnistavat useita sudenkuoppia, joihin valmistuva opiskelija usein portfolionsa kanssa kompastuu. Vaikka jokaisen artistin tulee pohtia oman portfolionsa sisältö omia tavoitteitaan ajatellen, ovat perusraamit aina samat.

Opinnäytetyön aihe lähti omasta tarpeesta, kun valmistuminen alkoi lähestyä ja aloin pohtia oman portfolioni tilaa. Vaikka olen katsellut opintojeni aikana lukuisia portfolioita ja ihastellut muiden artistien töitä, minulle on jäänyt mysteeriksi, miksi jotkut erottuvat joukosta paremmin kuin toiset ja miten voisin saavuttaa saman. Törmäsin myös Twitterissä useaan viestiketjuun, jossa alalla pidempään työskennelleet artistit antoivat vinkkejä siitä, mitä omassa portfolioissa kannattaa ottaa huomioon. Samoissa keskusteluissa huomasin,

etten ole ainoa, joka ei tiedä mistä aloittaa esimerkiksi sopivien töiden valikointi portfolioon. Valitettavasti tällaiset viestiketjut katoavat nopeasti, minkä takia halusin tutkia asiaa lisää.

Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia, mikä tekee peligraafikon portfolioista hyvän, miten artistin rooli vaikuttaa portfolion sisällön valitsemiseen sekä miten erottua portfolioilla edukseen suurestakin hakijajoukosta. Työ käsittelee ensin portfolion sisällön sekä rakenteen yleisesti ja pureutuu sitten tarkemmin erikoistuneiden artistien portfolioiden tarpeisiin.

Tarkoituksena on koota opinnäytetyön pohjalta pieni opas, joka kerää yhteen kaikki tärkeimmät vinkit ja antaa töitä hakevalle, aloittelevalle peligraafikolle tiiviin ohjeistuksen siitä, miten aloittaa oman portfolion kehittäminen. Oppaan sisältämä ohjeteksti esitellään opinnäytetyön liitteissä.

2 PORTFOLION SISÄLTÖ

2.1 Eroon keskivertotöistä

Portfolion sisältö kannattaa mieluummin rajata muutamiin hyviin töihin kuin täyttää se lukuisilla keskiverroilla töillä vain näyttääkseen, mitä kaikkea on ehtinyt tekemään. Laatu menee määrän edelle. Portfoliosta kannattaa poistaa heikot työt, joita artisti ei halua esitellä, sekä harhaanjohtavat työt, joita ei pysty enää toistamaan esimerkiksi tarvittavan teknologian puuttumisen vuoksi. Mikäli artistin tyyli on muuttunut ajan myötä tai hän on tehnyt kokeilevia teoksia, ei hänen kannata pitää portfoliossaan töitä, joiden tyyliä hän ei halua enää toistaa. (Taylor 2012, 101.)

Vaikka julkaistut työt ja laaja osaaminen tekevätkin vaikutuksen mahdollisiin työnantajiin, ei ole hyvä esitellä töitä, jotka eivät kerro siitä, millainen tekijä on ja millaista työtä tämä tekee. Työnantajat olettavat, että työnhakija haluaa tehdä sellaisia töitä mitä portfoliossa esitellään. (Taylor 2012, 101.)

Kouluprojekteissa opiskelija vertaa omaa osaamistaan muihin opiskelijoihin. Tämän vuoksi kouluprojekteihin liittyvät työt portfoliossa eivät yleensä ole erityisen vahvoja. Siirtyessä työelämään artistin tulee verrata itseään ammattilaisiin ja muihin töitä hakeviin artisteihin. Polycount- ja Artstation-sivustot ovat hyviä muiden töiden ja portfolioiden tutkailemiseen ja niiden avulla voi arvioida omaa työnlaatua. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2012.) Projektityöt portfoliossa kertovat kuitenkin kyvystä työskennellä muiden henkilöiden kanssa, mutta ongelmia koituu siitä, jos ei selkeästi kerro, mikä oma osuus on ollut. Mikäli artisti haluaa piilotella omaa osuuttaan, on projekti parempi jättää kokonaan pois portfoliosta. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2018.)

Ei kannata kuitenkaan lannistua matkalla kohti viimeisteltyä portfolioa. Artistit saavat hyviä työpaikkoja jatkuvasti ilman täydellistä portfolioa. Vaikka oma portfolio ei olisi viimeisen päälle hiottu, on kuitenkin hyödyllistä pohtia millainen olisi täydellinen portfolio unelmatyöpaikan saamiseen. (Fox 2014.)

2.2 Tekninen osaaminen

Epic Gamesin lead technical artist Wyeth Johnson (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2017) painottaa, että häntä eivät kiinnosta käytetyt ohjelmat vaan työn laatu. Jos osaa yhden ohjelman, oppii toisen hetkessä. Studiot saattavat suosia tiettyä 3D-mallinnusohjelmaa, mutta nykyään erilaiset tiedostomuodot ja ohjelmat toimivat keskenään niin hyvin, että graafikoille annetaan enemmän vapauksia valita käyttämänsä välineet. Työilmoituksissa määritellään yleensä ohjelma, jonka osaaminen katsotaan positiivisena lisänä tai jonka kaltaista ohjelmaa työnhakijalla tulisi olla kokemusta, mutta harvat vaativat yksittäisen ohjelman käytön osaamista.

Töiden tulee esitellä teknistä osaamista, mutta myös perinteisen taiteen osa-alueiden, kuten anatomian, värien, valaistuksen ja luovuuden, hallitseminen on sen rinnalla hyvin tärkeää. Työt, jotka esittelevät vain teknisiä taitoja eivät tee vaikutusta samalla tavalla kuin ne, jotka osoittavat myös tekijän taiteellista näkemystä. (Fox 2012.) Firaxis Gamesin senior art director Greg Foertsch ohjeistaa, että ei kannata esitellä perinteistä taidetta, jos se ei ole sitä, mitä artisti tekee aina, ja että esimerkiksi anatomian tuntemuksen näkee jo pelkistä hahmokonsepteista tarpeeksi hyvin. Samassa yhteydessä Campo Santon artisti Claire Hummel toteaa, että parhaimmillaan perinteinen taide parantaa portfolioa vain vähän, pahimmillaan taas laskee sen laatua huomattavasti. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2018.)

2.3 Omaa tyyliä etsimässä

Vaikka artistin odotetaan seuraavan, mitä alalla tapahtuu ja millaisia pelejä julkaistaan, ei artistin tule kopioida jotain vain siksi, että kyseinen tyyli saattaa olla pinnalla ja suosittu sillä hetkellä. Se ei ole oikea tapa tehdä hyvää pelitaidetta eikä se auta erottumaan joukosta. Artistin seuratessa mihin suuntaan tyylit kehittyvät ja seuraa visuaalisuuden kehitystä myös pelien ulkopuolella, hän voi ammentaa inspiraatiota sen hetken visuaalisista suosikkityyleistä ja yhdistää ne omiin töihinsä persoonallisella tavalla. (Graft 2014.)

Hyvä fanitaide vahvistaa vahvaa portfolioa, mutta ei yksinään riitä. Pelkkä fanitaide portfolioissa ei kerro parhaimmillaankaan artistista muuta kuin että tällä on tekniset taidot, mutta ei välttämättä omaperäisyyttä. Unelmatyöpaikkaa tietyssä yrityksessä tavoitteleva

sortuu helposti kopioimaan lempipeliensä tyyliä sen sijaan, että kehittäisi niitä vielä pidemmälle ja näyttäisi sen kautta osaamisensa. Konseptiartistien kannattaa miettiä tarkasti, haluavatko he sisällyttää fanitaidetta portfolioonsa, kun heiltä odotetaan kykyä luoda uusia ideoita. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2015, 2016, 2018.)

2.4 Vanhojen töiden korvaaminen

Aloitteleva artisti sortuu helposti täyttämään portfolioonsa kliseillä, kuten realistisilla aseilla, sci-fi-teemaisella käytävällä ja tynnyreillä. Kaikki nämä voi tehdä vaikuttavasti lisäämällä mukaan jotain yllättävää ja omaperäistä. Wyath Johnson (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2018) ohjeistaa ottamaan kaksi asiaa, jotka artisti tuntee, ja yhdistämään ne tavalla, jota ei olisi koskaan aiemmin tullut ajatelleeksi.

Huolimatta siitä, että opiskelija valmistuu hyvin arvosanoin, hänen täytyy todennäköisesti tehdä lisää töitä, jotta hän saa aikaiseksi ammatillisia vaatimuksia vastaavan portfolioon. Opettajilla ja potentiaalisilla työnantajilla on hyvin erilaiset tavat arvioida töitä. Kehittääkseen taitojaan ja mielikuvitustaan opiskelijalla on koulussa vapaus kokeilla ja epäonnistumiset ovat osa sitä kokemusta, jonka kautta hän löytää vahvuutensa. Opettajien työ on vahvistaa tätä kasvua, kun taas työnantajia kiinnostaa vain lopputulos. He eivät halua dokumentointia virheistä, joista opiskelija on oppinut, vaan kaupallinen maailma haluaa laatua, johdonmukaisuutta, keskittymiskykyä ja innostusta – toisin sanoen, työllistettävyyttä. (Taylor 2012, 13.)

Koulussa tehdyt kurssityöt kannattaa korvata uusilla töillä niin nopeasti kuin mahdollista. Kuten keskivertotöitä käsittelevässä alaluvussa 2.1 todettiin, opiskelijat vertaavat varsinakin kurssitöissään omaa osaamistaan toisiin opiskelijoihin, eivätkä pyri ammattilaisten tasolle. Jos kurssia varten tehdyt mallit jäävät portfolioon, kaikilla kurssikavereilla on varmasti myös samanlainen, mikä ei auta artistia erottumaan joukosta. Yleensä ne eivät yllä laadultaan sille tasolle, jota potentiaaliset työnantajat hakevat. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2017, 2018.)

3 TOIMIVA PORTFOLION RAKENNE

3.1 Blogi vai websivu?

Digitaalinen portfolio on vahva markkinointityökalu töitä etsivälle opiskelijalle. Sellaisessa opiskelija pystyy demonstroimaan taitonsa erilaisten ohjelmien käytössä, tekstuurien hallitsemisessa, selittämään teknisiä menettelytapojaan, näyttämään ymmärryksensä erilaisista prosesseista ja esittelemään omia töitään. (Nikirk 2008.)

Peliala on jo itsessään niin digitalisoitunut, ettei fyysiselle portfoliolle ole annettu paljoa tilaa. Digitaalinen portfolio antaa näkyvyyttä, koska kellä tahansa on pääsy näkemään töitä. Tämä voi parhaimmillaan tarkoittaa ympäri maailmaa satoja miljoonia ihmisiä, joille on pääsy töiden ääreen. Kaikki on helposti yhden klikkauksen päässä ja portfolio toimii parhaiden töiden esittelypaikkana. Digitaaliset portfolioit ovat myös erittäin joustavia ja artisti pystyy muokkaamaan, suunnittelemaan sekä luomaan niitä omien tarpeidensa mukaan. Jos artisti haluaa lisätä uuden työn, hänen täytyy vain ladata se sivuille ja portfolio pysyy ajan tasalla. (Seabrook 2017.)

Blogi voi kuulostaa mukavan yksinkertaiselta vaihtoehdolta, varsinkin internetin ollessa pullollaan paikkoja, joihin voi pystyttää nopeasti omansa. Se ei ole välttämättä paras vaihtoehto, koska pääasiallisesti blogit esittelevät sisällön lineaarisella aikajanalla, mikä vaikeuttaa töiden esittelyä parhaassa mahdollisessa järjestyksessä. Poikkeuksena on esimerkiksi Wordpress-pohjaiset blogit, joihin saa ladattua teemoja, jotka muistuttavat enemmän websivuja kuin blogia.

Killer Portfolio or Portfolio Killer? -seminaarissa (2016) Wyath Johnson mainitsi suureksi portfoliosyynniksi Tumblr-blogit, joita artistit täyttävät esimerkiksi luonnoksilla ja kuvilla keskeneräisistä töistä. Tällaisen portfoliosisällön perusteella on mahdotonta arvioida, mikä on artistin paras työn laatu, vaikka se saattaa näyttää hänen työskentelyprosessiaan. Erilaisilla sosiaalisen median sivustoilla on samanlainen ongelma, mutta niitä ei silti kannata sulkea täysin pois. Tällaiset sivustot voivat toimia hyvänä lisämateriaalina portfoliolle, mikäli portfoliota selaava henkilö haluaakin nähdä enemmän artistin materiaalia. Jos artisti ylläpitää useampaa sivua, täytyy ne kaikki pitää ajan tasalla.

Artistin ei kuitenkaan tarvitse opiskella CSS- ja HTML-kieliä vain tehdäkseen vaikutuksen web design -taidoillaan. Useat artistit rakentavat portfolionsa websivuille, jotka ovat samalla yhteisöjä, joissa käyttäjät voivat antaa palautetta toisilleen ja keskustella alaan sekä peligrafiikkaan liittyvistä asioista. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2018.)

Ennen peliartistina työskennellyt kuvittaja Samuel Crowe (2006) kehottaa ajattelemaan, että portfolioa selaavat aivottomat zombiet, joten ulkoasun ja navigoinnin pitäisi olla niin helppoa, että elävät kuolleetkin löytävät sieltä haluamansa. Pois pitää jättää kaikki, mikä voi viedä katsojan huomion sisällöstä.

3.2 Sisällön presentaatio

Portfolio on paikka esitellä omia töitä, joten kannattaa jättää liiallinen efekteillä leikittely vähemmälle ja pitää kokonaisuus yksinkertaisena ja toimivana. Artistin tulee ajatella portfolioaan kiireisen työntarjoajan näkökulmasta – kuinka monta klikkausta hänen pitää tehdä päästäkseen haluamaansa sisältöön kiinni? Aika on arvokasta, joten mitä nopeammin hän pääsee sivulle, käy sen lävitse ja pääsee ulos, sen parempi. Työntarjoajalle pitäisi olla helppo pääsy kaikkeen ja hänen pitäisi pystyä tallentamaan kuvia sekä tietoja ilman esteitä. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2012, 2017.)

Vaikka portfolion sisältö on tärkein, myös töiden esitystapa kertoo paljon artistista. Killer Portfolio or Portfolio Killer? -seminaarissa on keskusteltu useana vuonna esimerkiksi siitä, minkälaisia töitä pitäisi esitellä videolla. Yleensä on tultu siihen lopputulokseen, että vain liikkuvaa materiaalia, kuten animaatioita ja efektejä, pitäisi näyttää videomuo-
dossa. Esimerkiksi rakennettujen ympäristöjen esittely videolle voi kuulostaa hyvältä idealta, mutta muutamalla hyvällä kuvalla saa kerrottua yhtä tehokkaasti, mitä ympäristössä tapahtuu. Videolla katsoja ei ehdi välttämättä keskittyä yksityiskohtiin ja pysäyttäessä videon kuva ei ole yhtä tarkkaa kuin tavallisessa kuvassa. Myös hahmot on helpompi esitellä muutamasta kulmasta kuvien perusteella kuin antaa katsojan eteen hitaasti pyörivä video. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2015, 2016, 2017, 2018.)

Taustamusiikki esimerkiksi animaatiovideoissa saattaa herpaannuttaa katsojan keskittymisen, eikä se yleensä tuo animaatiolle minkäänlaista lisäarvoa. Tehokas tapa saada oma videomateriaali erottumaan joukosta on korvata taustamusiikki ääniraidalla, jolla kerrotaan, mitä videolla tapahtuu. Tällä tavalla artisti saa kerrottua katsojalle paljon enemmän kuin pelkällä videomateriaalilla. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2015.)

3D-malleja voi esitellä vaihtoehtoisesti erilaisilla websivuille upotettavilla palveluilla, esimerkiksi Sketchfabilla, mutta vain siinä tapauksessa, jos malli on tarpeeksi pieni nopeasti ladattavaksi. Mikäli malli latautuu pitkiä aikoja, voi olla, että potentiaalinen työnantaja luovuttaa, sammuttaa portfolion ja jatkaa seuraavan kandidaatin luokse. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2017.)

4 ARTISTIN ROOLI

4.1 Jokapaikanhöylä vai erityisosaaaja?

Houkutus voi olla suuri näyttää osaavansa vähän kaikkea. Isot pelifirmat etsivät yleensä tekijää tiettyyn tehtävään ja projektiin, jolloin artistin odotetaan olevan erittäin vahva osaaaja tietyllä alueella. Pienemmät pelifirmat ja tiimit saattavat hakea peligraafikkoa laajemmalla skaalalla, mutta myös he haluavat artistin näyttävän olevan vahva kaikilla niillä alueilla, joita hän portfolioissaan esittelee.

Vuoden 2012 Game Developer Conference -tapahtuman Killer Portfolio or Portfolio Killer -seminaarissa jaettu moniste erittelee peliartistit seuraaviin kategorioihin: konseptiartisti, ympäristöartisti, hahmoartisti, animaattori, FX-artisti, UI-artisti ja tekninen artisti. Tämän lisäksi artisti voi erikoistua esimerkiksi 2D- tai 3D-grafiikkaan. Seuraavaksi käydään läpi tarkemmin näitä kategorioita ja pohditaan, mitä näihin rooleihin pyrkivien artistien tulisi erityisesti ottaa huomioon portfolioissaan.

4.2 Roolit ja niiden erityispiirteet

4.2.1 Konseptiartisti

Konseptiartistit ovat visuaalisia ongelmanratkaisijoita, jotka luovat ideasta valmiin visuaalisen esityksen. He eivät saa täysin vapaita käsiä, vaan heidän tulee noudattaa ennalta määriteltyjä raameja, kuten tiettyä tyyliä ja tunnelmaa. Tärkeimpinä taitoina konseptiartistilta odotetaan esimerkiksi kykyä tutkia erilaisia ideoita ja tyylejä, luoda valmiita laadukkaita teoksia ja työskennellä erilaisten teknisten ihmisten kanssa. Heidän täytyy ymmärtää sommitelmia, väriteoriaa ja visuaalista tarinankerrontaa. (Pearl 2016, 41–42.)

Konseptiartisti toteuttaa teoksensa tyylillä, joka tuntuu hänelle mieluisammalta. Työnantaja katsoo artistin tyyliä ja päättää sen perusteella, sopiiko tämä projektin tarpeisiin. Artisti, joka pitää kevyestä, tyylitellystä sarjakuvatyylistä, tuskin sopii studioon, joka tekee

synkkiä, realistisia tarinoita. Joustavuus eri tyyeissä avaa enemmän mahdollisuuksia artistille, mutta samalla se sulkee ovia, mikäli työnantaja kokee, että tämä ei ole tarpeeksi sitoutunut ja varma juuri siitä tyylistä, mitä he hakevat. (Holmes 2016.)

Konseptiartistin portfolio on yleensä sekoitus elävän mallin piirroksia, hahmokonsepteja ja ympäristömaalauksia. On erittäin tärkeää, että portfolio esittelee artistin ymmärryksen kauniiden kuvien ja käyttökelpoisten konseptien välillä. Esimerkiksi tunnelmakuvat ovat hyviä valaistuksen esittelyyn ja toimivat markkinointimateriaalina, mutta niiden pohjalta on vaikea mallintaa. Portfolioon voi sisällyttää myös luonnoksia ja pienoiskuvia, mikäli ne havainnollistavat artistin ajatusprosessia lopullisen konseptin luomisessa. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2012)

4.2.2 Ympäristöartisti

Ympäristöartistit mallintavat kaiken muun paitsi hahmot ja heille voidaan antaa runsaasti erilaisia tehtäviä, jotka eivät liity hahmoihin, animointiin tai erikoisefekteihin. Yleensä heidän odotetaan mallintavan, muokkaavan maastoa, teksturoivan, valaisevan, luovan shadereita, ratkovan ympäristöön liittyviä teknisiä ongelmia ja optimoivan pelin suorituskykyä. Ympäristöartistin odotetaan ymmärtävän mallin luomisen vaiheet alusta loppuun ja hänellä tulee olla silmää valaistukselle, sävyille, väreille ja yksityiskohdille teksturoinnissa. Artistilla tulee olla ymmärrystä muodoista, rakenteista ja silueteista 3D-malleissa. Ympäristöartistien tulee olla motivoituneita, hyviä kommunikoimaan sekä loistavia tiimityöskentelijöitä. (Pearl 2016, 51–52.)

Paras tapa esittää luomiaan ympäristöjä ja objekteja on tehdä se kuvien kautta. Muuttamalla korkearesoluutioisella kuvalla pystyy esittelemään hyvin ympäristön pääkohdat. Ympäristön esittely videolla on yleensä huono idea, koska siinä katsoja ei pääse keskittymään yksityiskohtiin. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2016). Mikäli kyseessä on pieni ja kevyt ympäristö, sen voi ladata myös Sketchfabiin ja istuttaa omalle sivulla tarkasteltavaksi. Liittämällä mukaan konseptin, josta ympäristö ja sen objektit on luotu, voi artisti esitellä kykynsä tehdä kaksiulotteisesta konseptista kolmiulotteisen. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2012.)

Portfolion tulisi sisältää ympäristöjä, jotka näyttävät, miten artisti ymmärtää eri objektien yhteensopivuuden esimerkiksi värien kautta. Yksi tapa esitellä ympäristöartistin osaamista on luoda huoneen nurkkaus, joka sisältää vain muutamia esineitä. Näillä esineillä artisti voi näyttää osaavansa luoda yhtenäisiä, toisiinsa sopivia objekteja, sekä kertoa tarinaa pienessäkin tilassa. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2012.)

4.2.3 Hahmoartisti

Hahmoartistit ovat vastuussa pelattavien hahmojen, olentojen ja NPC-hahmojen luonnista. He työskentelevät tiiviisti konseptiartistien ja art directorin kanssa pitääkseen huolen, että hahmot vastaavat konseptia ja teemaa, jotka niille on määritelty. Heillä on myös laaja ymmärrys erilaisista mallinnusohjelmista ja kuinka käyttää niitä tehokkaasti. Hahmoartistin voi sanoa olevan perinteisen veistäjän ja muotisuunnittelijan yhdistelmä. He ymmärtävät ihmisten ja eläinten anatomiaa ja hyödyntävät tekstuureissa ja 3D-malleissa samoja elementtejä kuin ympäristöartistit. (Pearl 2016, 29–30.)

3D-hahmoa esiteltäessä artistin tulee näyttää prosessi alusta loppuun, konseptista valmiiksi malliksi. Vaikka konsepti ei olisi oma, konseptikuvan sisällyttäminen mukaan näyttää, miten artisti pystyy siirtämään kaksiulotteisen vision kolmiulotteiseksi malliksi. Prosessin jakaminen vaihekuviin esittelee artistin ymmärryksen prosessista ja sen eri vaiheista: skulptaamisesta, low poly-mallin rakentamisesta, tekstuuri- ja UV-karttojen luomisesta sekä valmiin mallin viimeistelystä aina esittelykuntoon asti. Kaikkien näiden vaiheiden aikana artistin tulee osoittaa huolellisuutta sekä yksityiskohtien tarkkuutta. Valmis hahmo esitellään edestä, takaa ja sivuilta, jotta kaikki yksityiskohdat ovat nähtävillä. Hahmoartisti esittelee tuotoksensa aina kuvina sekä halutessaan Sketchfabissa. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2012.)

Portfoliossa artistin tulisi esitellä laaja valikoima töitä, jotka sisältävät sekä tyylieltyjä että realistisia malleja, esimerkiksi ihmisiä, olentoja, robotteja, hirviöitä ja avaruusolentoja. Laajan osaamisen lisäksi portfoliossa olisi hyvä olla jotain uniikkia, jota peleissä ei ole nähty aiemmin. Studiot etsivät usein mallintajia, joilla on vahva tausta perinteisessä hahmotaitteessa ja kuvituksessa sekä ymmärrys nykyaikaisista mallinnus- ja skulptausprosesseista. Pelkkä tekninen osaaminen ei ratkaise, vaan hahmoartistilla pitää olla myös omia visioita. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2012.)

4.2.4 Animaattori

Animaattorit antavat elämän kaikelle, minkä tulee liikkua. Tähän lasketaan mukaan hahmot, aseet, olennot ja osa ympäristön malleista. Tärkeintä liikkeelle laittamisessa on kuitenkin antaa animoitavalle objektille persoona. Animaattorit tutkivat tarkasti, miten asiat toimivat oikeassa elämässä implementoidakseen ne 3D-malleihin. (Pearl 2016, 19–20.) Motion caption -tekniikan yleistyessä liikkeiden saaminen suoraan näyttelijöiltä hahmoille on vähentänyt perinteisen animoinnin tarvetta isoissa realistissa projekteissa, mutta ei kuitenkaan sulkenut sitä kokonaan pois. Näyttelijöiltä saadaan vain sitä mihin tavallinen ihminen pystyy, mutta animaattori pystyy jatkamaan sitä mihin motion caption jäi, korjailemaan ja siistimään jälkeä sekä viemään sitä uusiin ulottuvuuksiin. (The Rise of Motion ... 2014.)

Animaattoreilla tulee olla hyvä anatomiantuntemus, jotta he tietävät miten asiat liikkuvat ja miten perspektiivit toimivat anatomian kanssa. Ihmiskehossa on esimerkiksi paljon erilaisia niveliä, jotka toimivat eri tavoilla, ja ne tulee ottaa animoitaessa huomioon. Animaattorin odotetaan pystyvän tuottamaan animaatioita kaksi- ja useampijalkaisille hahmoille, ymmärtävän riggausta ja perinteistä animaatioita. He ratkovat ongelmia, tekevät prototyyppjä sekä ymmärtävät pelisuunnittelua. (Pearl 2016, 19–20.)

Oman työn esittelytapa on hyvin tärkeä asia animaattorille. Toisin kuin muiden artistien työprosessit, jotka voidaan esittää kuvina, animaattorin portfolion tulee esitellä liikettä. Vaikka tarjolla on erilaisia selainpohjaisia 3D-katselimia, on video käytetyin ja todennäköisesti varmin toimiva muoto. Yleensä portfoliovideoissa animaatio näytetään muutamana kerran ennen seuraavaan siirtymistä, jotta katsoja pääsee siihen kunnolla mukaan ja näkee mikäli animaation on tarkoitus toimia jatkuvassa toistossa. (Pearl 2016, 113.)

4.2.5 FX-artisti

FX- eli erikoisefektiartistit luovat partikkelit ja erikoisefektit peliin. Partikkelisysteemit ovat pienistä tekstuureista luotuja animoituja simulaatioita, joilla voidaan luoda mielikuva aina räjähdyksistä vesiputouksiin. Tällaisia efektejä on vaikea luoda ja esittää 3D-mallintamisen tai muiden menetelmien avulla. FX-artistien tehtävät voivat vaihdella aina

hahmojen hyökkäysefektien, asepartikkelien, taikaloitsujen ja vähemmän ilmeisten, kuten jälkikäsitteleyefektien tai shadereiden, välillä. Heidän tulee olla kokeneita partikkeli-systeemien ja erikoisefektien kanssa, shadereiden luomisessa ja käyttämisessä, sekä ymmärtää ajoituksia ja perinteistä animaatiota. FX-artistien odotetaan olevan vahvoja tekstuurinluojia sekä hyviä kommunikoimaan. (Pearl 2016, 89–90.)

FX-artisti ei välttämättä ole mallintaja ja esimerkiksi 3D-malleihin tarkoitettujen efektien esitleminen voi olla haastavaa. Wyath Johnson ja Insomniac Gamesin lead character artist Gavin Goulden (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2016) ohjeistavat, että on parempi käyttää jonkun muun tekemää mallia itse tehdyn shaderin kanssa ja antaa tunnistusta mallin tekijälle kuin tehdä itse huono tai keskiverto malli. Hyvä esitystapa on tärkeää ja vain eduksi artistin työlle, vaikka tämä olisi joutunut turvautumaan mallin kanssa jonkun muun apuun.

FX-artistit ovat kuin muusikkoja, joilla on hämmästyttävä ymmärrys visuaalisesta temposta, rytmistä ja ajoituksista animaatioissa. Tätä ei voi näyttää pelkkien kuvien avulla, vaan video on paras tapa esitellä FX-artistien luomuksia. (Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2012.)

4.2.6 UI-artisti

UI- eli käyttöliittymäartistin tehtävät vaihtelevat yrityksestä ja projektista riippuen. Toisissa yrityksissä he luovat ikonit, elämäpalkit, voimamittarit ja tutoriaaligrafiikat, toisissa he keskittyvät enemmän pelaajakokemuksen sujuvuuteen ja ymmärrettävyyteen. Toisinaan he saattavat tehdä molempia. UI-artistit ovat graafisia suunnittelijoita, jotka ratkovat ongelmia ja kommunikoivat kuvien ja typografian kautta. Heidän odotetaan suunnittelevan, tekävän prototyyppejä ja implementoivan käyttöliittymää. He ymmärtävät ulkoasun suunnittelua, typografiaa, väriteoriaa sekä UI-suunnitteluun liittyviä toimintaperiaatteita. (Pearl 2016, 79–80.)

Kyky luoda ikoneita on UI-artistille välttämätön, koska useat pelit sisältävät esimerkiksi tavaraluettelon, jossa pelaaja on vuorovaikutuksessa tavaroiden ikonien kanssa. Vaikka pelissä ei olisi näitä elementtejä, saatetaan ikoneita tarvita esimerkiksi konsolien pelin-sisäisiä saavutuksia (*achievement*) varten. (Pearl 2016, 179.)

Portfoliossa olisi hyvä esitellä konseptitaidetta käyttöliittymästä, rautalankamalleja, viimeisteltyjä grafiikoita sekä valmiita kokonaisuuksia, jotka esittelevät käyttäjäkokemukseen vaikuttavia ratkaisuja. Mikäli artisti todella haluaa tehdä vaikutuksen, hän voi näyttää osaamistaan myös muilla graafisen suunnittelun osa-alueilla. Tekninen osaaminen ja UI-elementtien käsittely esimerkiksi pelimoottorissa on suuri etu, koska se vähentää ohjelmoijien työtaakkaa. (Bay 2015.)

4.2.7 Tekninen artisti

Tekninen artisti on melko uusi sekä laaja ammattinimike ja se jakaa myös mielipiteitä siitä, lasketaanko tekniset artistit peliartisteiksi vai ohjelmoijiksi. Heidän odotetaan osuvan joko yhtä tai useampia seuraavista peligrafiikan alueista: erikoisefektit, animointi, valaistus, riggaus, työkalujen ohjelmointi tai shaderien luominen. (Pearl 2016, 63–64.) Teknistä artistia voidaan kuvailla ambifiseksi olennoiksi, jonka täytyy elää samaan aikaan kahdessa hyvin erilaisessa ympäristössä kommunikoidessaan artistien ja ohjelmoijien kanssa. Tekniset artistit ovat jääräpäitä, jotka eivät luovuta ongelmien edessä, vaan keksivät ratkaisun myös siihen ongelmaan, jonka joku muu kuvittelee olevan ohittamaton. (Theodore 2007.)

Visuaaliseen grafiikkaan, kuten erikoisefekteihin, erikoistuva tekninen artisti keskittyy hiomaan työnsä niin pitkälle kuin mahdollista kokeillen erilaisia visuaalisia tekniikoita. Tämä voi olla esimerkiksi yhden ympäristön luonti, jossa testataan erilaisia visuaalisia tyylejä joko tekstuurien, valaistuksien tai shadereiden avulla. Tässä tilanteessa on hyvä esitellä kuvia sekä lopputuloksesta että prosessista. On hyvä näyttää tekstuurikarttoja sekä mahdollisia rautalankakuvia. Kaikki lopputulokseen vaikuttavat shaderit, jälkikäsitteleyefektit tai muut keinot tulee dokumentoida visuaalisesti ja mukaan voi liittää esimerkiksi myös kuvan shaderin node networkista. (Pearl 2016, 167.)

Riggaukseen keskittyvän teknisen artistin on helpoin esitellä työnsä videolla animaation avulla, erityisesti jos siihen liittyy itse toteutettuja työkaluja, jotka auttavat animaation automatisoitumista sekä toimimista erikokoisilla hahmoilla. Toinen esittelytapa on videoida riggausten ongelmallisimpien kohtien ratkaisuja, kuten olkapäiden rotaatio, lantion liike tai olkapäiden ja polvien taipuminen. (Pearl 2016, 169.)

5 OPAS

5.1 Johdanto

Oppaan haluttiin olevan lyhyt ja tiivis yhteenvedo siitä, mitä peliartisti voi tehdä portfolioon parantaakseen sitä. Oppaan kohderyhmä on pian valmistuva tai juuri valmistunut opiskelija, joka ottaa ensimmäisiä askeleitaan hakiessaan työpaikkaa pelialalta opiskelujen jälkeen. Lukija ei välttämättä tiedä vielä tarkkaan minkälaiseksi artistiksi haluaa erikoistua tai millainen hänen unelmaroolinsa peliyrityksessä on.

Oppaan sisältö koottiin opinnäytetyön lähteitä ja tutkimusmateriaalia käyttäen keräämällä ylös toistuvat vinkit ja neuvot, joista art directorit ja muut alalla työskentelevät ovat kertoneet seminaareissa, artikkeleissa ja haastatteluissa. Asiat on esitetty opinnäytetyössä hyvin neutraalilla muotoilulla, joten opas on enemmän juuri lukijalle suunnattu, puhutlevampi sekä kevyempi tiivistelmä opinnäytetyön lähteissä käsitellyistä teemoista.

5.2 Sisältö

Oppaan otsikot pohjautuvat vahvasti opinnäytetyön rakenteeseen ja otsikkoihin, koska tutkimustyön aikana opinnäytetöihin nostettiin aiheen kannalta tärkeimmät asiat. Näiden lisäksi mukaan otettiin yksi otsikko, joka ei varsinaisesti ole aivan opinnäytetyön aiheen sisällä, mutta sitä käsiteltiin useassa lähteessä ja koin sen tärkeäksi aiheeksi käsitellä oppaan lopussa. Opas jaettiin kuuteen otsikkoon:

1. **Mikä artisti olet:** Ensimmäisen otsikon alla määritellään lyhyesti erilaiset peliartistin roolit. Opas ei syvenny näihin yhtä tarkkaan kuin opinnäytetö, mutta käy ne kevyesti läpi herättääkseen ajatuksia erityisesti niissä lukijoissa, jotka vielä pohtivat, mikä rooli sopisi heidän intresseilleen ja osaamiselleen parhaiten.
2. **Mihin rakennan portfolioni:** Tämän otsikon alla kerrotaan esimerkiksi erilaista alustoista, joihin oman portfolion voi rakentaa sekä mitä portfolion ulkoasussa tulisi ottaa huomioon, etteivät eri elementit vie huomiota siltä tärkeimmältä portfolion osalta eli sisällöltä.

3. **Portfolion rakenne:** Otsikko kertoo kaiken tarvittavan – tässä kappaleessa käsitellään sitä, miten portfolion rakenteen pitäisi olla selkeä ja helppo navigoida sekä minkälaiset ratkaisut auttavat katsojan löytämään tehokkaasti haluamansa.
4. **Vinkkejä sisällön karsimiseen:** Paljon lähteissä käsitelty kysymys ansaitsi oman otsikkonsa. Määrä vastaan laatu on opinnäytetyön tärkein teema, joten se täytyi käsitellä myös oppaassa.
5. **Kymmenen portfoliovirhettä:** Aluksi opinnäytetyössä oli oma pääotsikkonsa portfolioiden suurimmille virheille, mutta se tuntui niin irtonaiselta, että integroin sen lopulta muuhun tekstiin mukaan. Oppaaseen portfoliovirheet sopivat kuitenkin omaksi otsikokseen kevyessä aikakauslehtimäisessä hengessä.
6. **Kun portfolio ei riitä:** Tätä aihetta ei käsitelty opinnäytetyön tutkimusosiossa, koska se ei vastannut kysymykseen siitä, mikä on hyvä portfolio. Aihetta käsiteltiin kuitenkin usean lähteen yhteydessä ja koin sen tärkeäksi tuoda esille, sillä peliartisti voi tehdä paljon enemmänkin kuin vastata työnhakuilmoituksiin ja toivoa parasta.

Oppaalle mietittiin ensimmäiseksi kappaleeksi myös lyhyttä johdantoa, joka kertoisi, miksi opas on tehty, mutta se jätettiin pois koska kyseessä on enemmän esite kuin kirja, joka tarvitsee pohjustusta. Myös neljällä jaettava sivumäärä, joka vaaditaan painamiseen, vaikutti tähän päätökseen.

5.3 Toteutus

Oppaalle asetettuja vaatimuksia oli muun muassa, että sitä on kätevä jakaa ja sitä on helppo lukea. Yksi vaihtoehto olisi ollut luoda esimerkiksi websivusto, jossa eri otsikot käsitellään artikkelityyppisesti, mutta silloin lukija joutuu varta vasten hakeutumaan kyseiselle sivustolle lukeakseen sitä. Helpommaksi vaihtoehdoksi todettiin pdf-tiedosto, jota pystyy levittämään esimerkiksi sähköpostilla, www-sivuilla ja pikaviestimillä tarpeen mukaan.

Opas taitettiin Adobe InDesignilla ja vaikka suunniteltu pääformaatti on pdf-tiedosto, se on myös painokelpoinen. Opas voidaan tarvittaessa painaa A3-kokoisena esitteenä tai lehtenä sivumääränsä ja asettelunsa puolesta. Opas on vain kymmensivuinen, joten se ei tarvitse sivunumerointia tai erillistä sisällysluetteloa.

Oppaalle haluttiin yksinkertaisen ulkoasun (kuva 1), jossa teksti ja sen sisältö ovat pääosassa. Oppaan taustakuvioihin kokeiltiin myös kirkkaampia värejä, jotka miellyttivät enemmän omaa silmää, mutta otsikot ja kansiteksti eivät erottuneet niistä yhtä hyvin kuin lopullisessa värimaailmassa.



KUVA 1. Kansilehti ja aukeama oppaasta

Myös typografiassa tärkeintä on selkeys, joten siihen valittiin kaksi hyvin samankaltaista, suosittua sans-serif-kirjasintyyppiä: Roboto leipätekstiin ja Poppins otsikoihin. Molemmat tarjoavat useita eri kirjasinvahvuuksia, mikä auttaa tärkeiden asioiden erottelua tekstin seasta, sekä mahdollistaa typografisen tyyllittelyn esimerkiksi otsikoissa.

6 POHDINTA

6.1 Tulokset

Kellään ei ole suoraa vastausta siihen, millainen on hyvä portfolio. Portfolioon ja työpaikan saamiseen liittyy niin monta muuttuvaa tekijää. Artistin tulee olla oikeassa paikassa oikeaan aikaan, jotta kaikki palaset lokahtavat kohdalleen. Tämä saa työpaikan löytämisen kuulostamaan enemmän tuurikaupalta kuin oman portfolioon rakentamisen eteen tehdyn työn tulokselta. Ehkä kyseessä on prosessi, jossa portfolio syntyy vain sivutuotteena. Artisti joutuu miettimään tavoitteitaan ja vahvuuksiaan, brändäämään itseään ja pohtimaan läsnäoloaan alaan liittyvissä tapahtumissa ja internetyhteisöissä. Artistin tietäessä mitä haluaa ja mikä hänen unelmaroolinsa on, hänen on myös helpompi muovata portfolioonsa omien tavoitteidensa mukaiseksi.

Artistia kehoitetaan tutustumaan etukäteen yritykseen ja mahdollisesti projektiin, mikäli siitä on julkista tietoa tarjolla. Tämän tiedon varjolla hän pystyy räätälöimään portfolioaan vielä sopivammaksi juuri tälle yritykselle. Aktiiviselle työnhakijalle, joka hakee useaa paikkaa lyhyen ajan sisään, tämä ei kuitenkaan ole realistista. Se vaatisi usean portfolioon ylläpitoa ja jatkuvaa päivittämistä. Samaan aikaan portfolioon pitäisi olla omalle tyylille uskollinen ja kuvata osaamista myös niille, jotka eksyvät portfolioon muista lähteistä.

Pelkkä viimeisen päälle hiottu portfolio ei ole kuitenkaan taikasana, joka avaa ovet työpaikkoihin. Työnantajalle on tärkeää, että potentiaalinen työntekijä on myös persoonaltaan sellainen, että hän sopii tiimin jatkoksi. Wyath Johnson kertoi vuoden 2016 Killer Portfolio or Portfolio Killer? -seminaarissa tarkastavansa työnhakijan läsnäolon sosiaalisessa mediassa ja alan yhteisösivustoilla nähdäkseen esimerkiksi minkälaista palautetta nämä antavat muille artisteille ja millaisia nämä ovat persoonina. Epäaktiivisuutta sosiaalisessa mediassa ei katsota pahalla, mutta sen sijaan esimerkiksi asiattomat kommentit ja negatiivinen käytös ovat sellaisia asioita, mitä ei paraskaan portfolio pelasta. Kukaan ei halua huonosti käyttäytyvää ja epäkunnioittavaa artistia tiimiinsä. Suomessa työnhakijasta tietojen etsiminen ilman työnhakijan suostumusta käsitetään kuitenkin Suomen yksityisyydensuojalain rikkomuksena, joten tällaisen tiedon etsiminen on kyseenalainen päätös.

Johdannossa pohdittiin, mitkä asiat saavat portfolion erottumaan joukosta ja kiinnittämään potentiaalisten työnantajien huomion. Niin kauan kuin artisti on uskollinen omalle tyylilleen ja realistinen sen suhteen, minkälaisiin projekteihin hänen osaamisensa, taitonsa ja tyykinsä sopisivat, ei sopivan työpaikan löytäminen pitäisi olla ongelma. Täydellinen paikka ei välttämättä tule heti vastaan, mutta työskentelemällä päämäärätietoisesti ja kehittämällä omaa osaamistaan, löytyy varmasti samanhenkisiä ihmisiä, jotka haluavat artistin tiimiinsä.

Toistuvien elementtien lähteissä oli asetelma ”määrä vastaan laatu” sekä ”artisti on yhtä hyvä kuin hänen heikoin teoksensa”. On loogista, että mitä enemmän laitetaan portfolioon materiaalia, eksyy joukkoon myös keskivertoa heikompia töitä. Oman osaamisen esittelyyn riittää muutama työ, jotka ovat keskenään yhtä vahvoja, kertovat omia tarinoita ja näyttävät artistin parhaat puolet. Usean samankaltaisen työn esittely näyttää parhaimmillaan artistin kyvyn tehdä yhtenäistä peligrafiikkaa ja toistaa tekniikoita, mutta antaa osaamisesta yksipuolisen vaikutelman.

6.2 Työn onnistuminen ja jatkokehitysehdotukset

Olin välillä huolissani siitä, onko lähdeaineisto tarpeeksi monipuolista ja että onko sitä tarpeeksi aiheen käsittelyyn. Aluksi aiheesta tuntui löytyvän heikkoja lähteitä, kuten blogikirjoituksia, joissa ei oltu merkitty selkeästi, kuka tekstin on kirjoittanut ja milloin. Lopulta erilaisten keskusteluryhmien avulla löytyi muun muassa seminaariaineistoa, jossa käsiteltiin juuri niitä asioita, jotka olin asettanut opinnäytetyöni kysymyksiksi. Löytäessäni näiden lisäksi vielä kirjalähteitä, alkoi aiheen käsittely tuntua varmemmalta.

Opinnäytetyön aihe ei välttämättä suoraan opettanut minulle sellaisia asioita, mistä olisi hyötyä työelämässä, mutta se opetti paljon siitä, mitä voin ottaa huomioon hakiessani töitä. Tuloksissa pohdin portfolion kokoamisen ja ylläpidon olevan artistille prosessi, jossa hän ymmärtää omat tavoitteensa ja ottaa uuden askeleen päämääriään kohti. Aiheen tutkiminen herätti myös minussa ajatuksia siitä, mihin haluan erikoistua ja minkälaisen peliartistin rooliin sopisin vahvuuksiltani parhaiten. Opinnoissani peliartistin rooleja ei ole juuri eritelty ja ennen tätä opinnäytetyötä jaoin myös itse erilaiset artistit helposti vain 2D- ja 3D-artisteihin. On liikaa vaatia kouluilta syvää perehdyttämistä jokaiseen erilaiseen rooliin, mutta koen tärkeäksi, että asia otetaan puheeksi. Tällöin opiskelijat saadaan

miettimään asiaa jo koulutuksen alkuvaiheilla eikä vasta sitten, kun portfolion pitäisi olla valmistumisen lähestyessä jo hyvällä mallilla.

Ajatus oppaasta syntyi vasta opinnäytetyön aiheen hyväksymisen jälkeen ryhmätapaamisessa. Olisin mielelläni työskennellyt oppaan kanssa pidempään ja tehnyt siitä useampia, pidemmälle hiottuja versioita, mutta tutkimustyö vei odotettua enemmän aikaa. Toisaalta opas oli tässä opinnäytetyössä eräänlainen sivutuote ja itse asian tutkiminen oli päätavoite alusta alkaen.

Aiheeseen voisi syventyä vielä lisää, vaikka koen käyneeni sen hyvin läpi rajauksen ja esitettyjen kysymysten puitteissa. Aiheella on potentiaalia jatkokehitykselle ja sitä voitaisiin lähestyä esimerkiksi pelkästään suomalaisen peliteollisuuden näkökulmasta. Haastatteleamalla suomalaisia peliyrityksiä ja niissä palkkaamisen hoitavia tahoja pystyttäisiin selvittämään, mitä odotetaan peliartistilta, joka haluaa työllistyä Suomessa. Opinnäytetyössä tuli myös ilmi, että erikokoisilla pelitaloilla on erilaiset tarpeet artisteille ja esimerkiksi pienet pelitalot etsivät usein artisteja, jotka pystyvät tarpeen tullen täyttämään useita rooleja. Tästä näkökulmasta voisi rajata aiheen jatkotutkimukselle, jossa selvitetään, mitä esimerkiksi pienet indie-pelitalot ja -yritykset haluavat peliartistilta sekä miten tarvittava osaaminen voidaan tuoda esille. Uskon että opinnäytetyöni on pohja, jota voisi lähteä tutkimaan vielä lukuisiin suuntiin.

LÄHTEET

- Bay, J. 2015. How to Become a Video Game UI Artist. Luettu 15.4.2018.
<https://www.gameindustrycareerguide.com/how-to-become-a-video-game-ui-artist/>
- Crowe, S. 2006. Game Industry for Entry Level Artists: The Portfolio. Luettu 11.4.2018. https://www.gamecareerguide.com/features/277/game_industry_for_entry_level_artists_the_portfolio.php?page=1
- Doyle, A. 2018. What is a Portfolio for Work and Do I Need One? Luettu 11.4.2018.
<https://www.thebalance.com/what-is-a-portfolio-for-work-and-do-i-need-one-2058735>
- England, L. 2014. From Student to Designer: Part 2 – Portfolios. Luettu 1.4.2018.
<http://www.lizengland.com/blog/2014/06/from-student-to-designer-part-2/>
- Fox, B. 2012. Creating a Winning Game Industry Art Portfolio. uettu 4.4.2018.
https://www.gamasutra.com/view/feature/165645/creating_a_winning_game_industry_.php
- Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2012a. Seminaaritalenne. GDC Vault. Katsottu 18.3.2018. <https://www.gdcvault.com/play/1015491/Killer-Portfolio-or-Portfolio-Killer>
- Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2012b. GDC Vault. Luettu 18.3.2018.
- Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2015. Seminaaritalenne. GDC Vault. Katsottu 2.3.2018. <https://www.gdcvault.com/play/1022096/Killer-Portfolio-or-Portfolio-Killer>
- Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2016. Seminaaritalenne. GDC Vault. Katsottu 2.3.2018. <https://www.gdcvault.com/play/1023440/Killer-Portfolio-or-Portfolio-Killer>
- Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2017. Seminaaritalenne. GDC Vault. Katsottu 15.3.2018. <https://www.gdcvault.com/play/1024211/Killer-Portfolio-or-Portfolio-Killer>
- Killer Portfolio or Portfolio Killer? 2018. Seminaaritalenne. GDC Vault. Katsottu 15.3.2018. <https://www.gdcvault.com/play/1024973/Killer-Portfolio-or-Portfolio-Killer>
- Graft, K. 2014. Tips for game artists, from Rockstar's former art director. Luettu 11.4.2018. https://www.gamasutra.com/view/news/225357/Tips_for_game_artists_from_Rockstars_former_art_director.php
- Holmes, M. 2016. Designing Creatures and Characters: How to Build an Artist's Portfolio for Video Games, Film, Animation and More. North Light Books. Luettu 22.3.2018.
- Nikirk, M. 2008. Digital Portfolios. Tech Directions 68 (5), 13–15. Luettu 9.4.2018.
- Pearl, J. 2016. Becoming a Video Game Artist: From Portfolio Design to Landing the Job, RC Press. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/tampere-poly-ebooks/detail.action?docID=4753374>.
- Seabrook, T. 2017. Why every artist needs a digital portfolio. Luettu 10.4.2018.
<https://stateoftheart.creatubbles.com/2017/03/17/every-artist-needs-digital-portfolio/>

Taylor, F. 2012. How to Create a Portfolio & Get Hired: A Guide for Graphic Designers and Illustrators. vol. Second edition, Laurence King Publishing. EBSCOhost.

Theodore, S. 2007. Neither Fish Nor Fowl -- The legendary 'technical artist'. Game Developer 14 (4), 33–4. Luettu 9.4.2018.

The Rise of Motion Capture and What It Means for You. 2014. Luettu 7.4.2018.
<https://www.pluralsight.com/blog/film-games/rise-motion-capture-means>



PELIARTISTIN PORTFOLIO

MIKÄ ARTISTI OLET?

Mikäli koet olevasi visuaalinen ongelmanratkaisija, **konseptiartisti** voisi olla sinun tittelisi! Konseptiartisti luo visuaalisen esityksen ideoista ja osaa yhdistellä annetuista raameista teoksia, joiden pohjalta mallintajien on helppo rakentaa peliin tarvittavia objekteja ja ympäristöjä.

Ympäristöartistin tehtäviin voi kuulua mitä tahansa ympäristön luomiseen liittyvää: mallintamista, maastonmuokkausta, valaisua, teksturointia ja esimerkiksi erilaisten shadereiden luomista. Mikäli kykenet hallitsemaan suurta kokonaiskuvaa ja luomaan toisiinsa sopivia pienempiä osia, saatat olla sopiva ympäristöartistiksi.

Hahmoartistit ovat perinteisen veistäjän ja muotisuunnittelijan välimuoto: he työskentelevät tiiviisti konseptiartistien ja art directorin kanssa siirtäen kaksiulotteisen vision kolmiulotteiseksi hahmoksi, joka vastaa konseptia ja annettuja teemoja.

Animaattori antaa persoonan ja elämän hahmoille ja liikkuville objekteille. Heillä tulee olla hyvä tuntemus anatomiaa ja siitä miten esimerkiksi erilaiset nivelet saadaan toimimaan digitaalisessa muodossa.

FX- eli **erikoisefektiartistit** luovat niimensä mukaisesti kaikki pelin erikois- ja partikkeliefektit aina taikaloitsuisista asepartikkeleihin. Heiltä odotetaan ymmärrystä visuaalisesta temposta, rytmistä ja animaatioiden ajoituksista, heidän odotetaan olevan myös vahvoja tekstuurinluoja.

Mikäli typografia on sinun juttusi ja graafinen suunnittelu saa sydämesi väräjäämään, **UI-elementtien** ja pelin valikkojen ulkoasun suunnittelu kuulostaa sinun hommaltasi! **UI-artisti** pitää huolta, että pelaaja löytää asiat helposti nappien takaa ja etteivät valikkoelementit häiritse pelikokemusta.

Oletko visuaalisesti lahjakas ohjelmoija? **Teknisen artistin** tehtävät voivat vaihdella aina valaistuksesta animointiin, työkalujen ohjelmointiin ja shaderien luomiseen. Se, lasketaanko tekninen artisti peliartistiksi vai ohjelmoijaksi, jakaa mielipiteitä, mutta tehtäväkohtaisesti hän voi työskennellä sujuvasti molemmissa rooleissa.

Vaikka on mukava olla mukana vähän kaikessa ja kertoa osaavansa vaikka mitä, yritä määritellä omat vahvuutesi yhteen tai kahteen yllä mainittuun artistikategoriaan. **Jokapaikanhöylällä** voi olla paikkansa hyvin pienissä tiimeissä, mutta silloinkin sinun odotetaan olevan vahva jokaisella osa-alueella, johon kerrot kykeneväsi!

MIHIN RAKENNAN PORTFOLIONI?

Sopivan alustan löytäminen. Mikäli osaat HTML-, CSS- ja mahdollisesti jopa JavaScript-koodia, ei oman portfoliosivun rakentaminen ole vaikeaa. Peliartistin ei kuitenkaan odoteta olevan webvelho, joka taikoo tuosta vain kasaan portfoliosa, joten kannattaa harkita myös valmiita vaihtoehtoja. Internet on täynnä lukuisia erilaisia palveluja, maksullisia tai maksuttomia, joilla voit rakentaa portfoliosi nopeasti ja hallita sekä päivittää sitä helposti.

ArtStation on tällä hetkellä hyvin suosittu portfolioalusta, joka tarjoaa myös pro-palvelun, ja se on samalla yhteisö, jossa voi saada palautetta ja löytää kontakteja. WordPress tarjoaa useita pohjia ja siihen pystyy luomaan sivuja tavallisten blogitekstien sijaan, minkä vuoksi sitä käytetään runsaasti myös tavallisten websivujen pohjina.

Mieti omia tarpeitasi ja vertaile palveluntarjoajia sen mukaan pitääkö sinun saada portfolioosi videomateriaalia vai pelkkiä stillkuvia tai onko sinulla tarvetta erilaisille pro-palveluille. Iso osa palveluista on suunnattu muiden alojen artisteille, kuten valokuvaajille tai kuvittajille, eivätkä ne aina anna mahdollisuutta esimerkiksi Sketchfab-istutuksille tai useille tilaa vieville videoille.

Omaa domainia eli verkkotunnusta kannattaa myös harkita. Personoitu osoite on helppo muistaa, varsinkin jos se koostuu omasta nimestä, ja se on luettavampi kuin pitkä rimpsu. Tällainen osoite on myös kätevämpi sisällyttää esimerkiksi käyntikortteihin. Suurin osa erilaisista portfoliopalveluntarjoajista tarjoaa lisämaksusta personoitua verkkotunnusta portfolioille.

PORTFOLION **RAKENNE**

Portfolion tulisi olla yksinkertainen ja helppo navigoida. Se ei saa viedä huomiota töiltäsi, mutta samaan aikaan se edustaa sitä, millainen maku sinulla on esillepanon suhteen. Ajattele että portfoliota selaa aivoton zombie: rakenteen tulisi olla niin yksinkertainen, että tämä löytää haluamansa. Säästät kaikkien aikaa ja potentiaalisen työnantajan hermoja, kun töihin pääsee käsiksi nopeasti ja mahdollisimman vähäisillä klikkauksilla. Anna myös mahdollisuus tallentaa portfoliosi sisältöä ja päästä kaikkeen käsiksi, mikäli työnantaja haluaa tallettaa näkemäänsä omiin tiedostoihinsa muistaakseen sinut vielä myöhemmin.

Pidä portfolio mahdollisimman kevyenä. Kellään ei ole aikaa odottaa pitkiä aikoja esimerkiksi 3D-mallien tai videoiden latautumisesta. Myös portfoliossa olevassa videomateriaalissa kannattaa suosia yksinkertaisuutta ja mennä suoraan asiaan.

Voit esitellä teoksesi jo etusivulla. Mikäli laitat teoksesi linkkien taakse, tee linkeistä selkeästi erottuvia, jotta ne on mahdollista löytää nopealla vilkaisulla.

Vaikka teokset ovat pääosassa, liitä yhteystietosi sekä CV mukaan portfolioon, vaikka omalle sivulleen. Voit linkittää mukaan myös sosiaalisen mediasiasi siinä tapauksessa, jos ne sisältävät jotain töihisi liittyvää.

VINKKEJÄ SISÄLLÖN KARSIMISEEN

Portfolion töiden tulisi olla keskenään yhtä vahvoja teoksia, jotka kertovat omia tarinoitaan. On parempi rajata portfolion sisältö muutamaaan hyvään työhön sen sijaan, että täyttäisi sen useilla ihan hyvillä töillä vain siksi, että voi näyttää tehneensä paljon ja monipuolisesti. Valitsemalla muutaman vahvan, mutta erilaisen työn, näytät tarpeeksi monipuolisuutta ja samalla esittelet millaisia ovat mielestäsi viimeistellyt, valmiit työt.

Mieti, mikä unelmaroolisi peliartistina olisi ja rakenna portfoliotasi sen pohjalta. Pidä kuitenkin huoli, että töissä näkyy sinun tyyliä ja persoonallisuutesi: on helppo kopioida oman lempipelin tyyliä siinä toivossa, että pääsee joskus mukaan kehittämään sitä, vaikka todellisuudessa sinun pitäisi viedä työsi vielä pidemmälle ja tuoda esimerkiksi fanitaidetöihin jotain uutta. Pelkkä fanitaide antaa myös sellaisen kuvan, ettei tekijällä ole omaa tyyliä tai mielikuvitusta toteuttaakseen persoonallisia töitä.

Erityisesti opiskelijoilla on tapana verrata itseään kanssaopiskelijoihin sen sijaan, että he vertaisivat töitään ammattilaisten töihin ja yrittäisivät samalle tasolle. Kun valmistut ja portfoliossasi on useita koulutöitä, voi kohdata seuraavia ongelmia: ne eivät yllä samalle tasolle kuin mahdollisilla kilpailijoilla ja ne eivät ole välttämättä erityisen mieleenpainuvia, koska parhaimmillaan kymmenet muutkin koulu- ja opiskelijat ovat toteuttaneet saman tehtävän omaan portfolioonsa mallinustunnilla. Tämän vuoksi koulutyöt kannattaa korvata uusilla, persoonallisemmilla töillä pikimmiten.

KYMMENEN PORTFOLIOVIRHETTÄ

Paljon keskivertotöitä

Esittele portfolioissasi vain vahvoja töitä, sillä olet vain yhtä hyvä kuin heikoin työsi. Muutama laadukas, tasainen työ antaa paljon paremman kuvan sinusta artistina kuin portfolio täynnä kymmeniä keskivertoja tai jopa viimeistelemättömiä töitä.

Töitä, joita ei halua tehdä

Olet joskus ehkä tehnyt koulutyön tai muun projektin puitteissa töitä, joita et haluaisi tehdä uudestaan. Esittele portfolioissasi vain niitä teoksia ja tyylejä, jotka kertovat mitä haluaisit tehdä työksesi. Potentiaaliset työnantajat olettavan sinun haluavan tehdä sellaisia töitä, joita esittelet portfolioissasi.

Erikoistumisen puute

Peliyritykset hakevat yleensä artistia tiettyyn rooliin, poikkeuksena hyvin pienet studiot. Vaikka sinulla olisi laaja osaaminen, esittele ne puolet jotka auttavat sinua saamaan unelmiesi työpaikan.

Ei käyttökelpoisia peliobjekteja

Peliartistin odotetaan tekevän enemmän kuin vain skulptaavan upeita hahmoja: hänen täytyy ymmärtää myös eri vaiheet tästä eteenpäin aina matalaresoluutioisemman mallin rakentamiseen, teksturoimiseen, beikkaamiseen ja pelimoottoriin siirtämiseen asti. Esittele siis portfolioissasi valmis 3D-hahmo.

Vain kauniita kuvia

Vaikka olisit tehnyt mallin alusta loppuun ja välttänyt edeltävän synnin, pelkkä kaunis kuva mallista ei ole tarpeeksi. Näytä tekstuuritiedostosi ja miten mallisi on rakennettu, äläkä peittele prosessia valmiin mallin takana!

Pelkkää fanitaidetta

Vaikka tavoitteenasi olisi päästä työskentelemään lempipelisi takana olevalle yritykselle, sinun tulee näyttää myös oma persoonallisuutesi töissä. Fanitaide voi olla hyvä lisä portfolioissa, mutta tällöin siinä tulisi olla vähän jotain lisää, esimerkiksi pidemmälle viety design lempihahmostasi.

Persoonattomat kliseet

Sen sijaan että mallintaisit jokaisessa portfolioissa nähdyn asean, puulaatikon tai avaruusteemaisen käytävän, näytä jotain mitä ei ole nähty ennen tai keksi uusi, parempi toteutustapa! Voit ottaa esimerkiksi kaksi asiaa, jotka tunnet ja yhdistää ne ennennäkemättömällä tavalla.

Huono presentaatio

Älä esittele ympäristöä videona, ellei se sisällä erityisen paljon liikkuvia elementtejä. Videolla tulisi näyttää vain animaatiot ja efektit: ympäristöt ja 3D-mallit on paljon tehokkaammin tarkasteltavissa muutamalla hyvällä kuvalla kuin videolla, jossa niitä pyöritetään hitaasti ympäri.

Blogi

Tyylitelty, sisällöltään rajattu blogipohja voi olla toimiva portfolioratkaisu, mutta tässä yhteydessä tarkoitetaan esimerkiksi Tumblr-blogeja, joissa voi jakaa muiden sisältöä ja johon postaataan esimerkiksi work in progress -kuvia ja luonnoksia viimeistelyjen töiden sijaan. Tällainen blogi voi toimia portfolion lisänä, mikäli joku haluaa nähdä lisää töitäsä, mutta ei itsenäisenä portfoliona.

Ei ajan tasalla

Varsinkin jos sinulla on useampia sivustoja, joilla esittelet töitäsä, kaikkien tulisi olla ajan tasalla. Et halua, että joku löytää vanhan Twitter-tilisi ja olettaa sen olevan sen hetkisen osaamisesi taso, vaikka olisit todellisuudessa kehittynyt paljonkin.

KUN PORTFOLIO EI RIITÄ

Peliartistin paikat ovat hyvin kilpailutuja ja joskus tarvitaan vähän enemmän kuin loppuun asti hiottu portfolio. Mikäli jo ensimmäinen kieltävä vastaus saa sinut murtumaan, peliala ei välttämättä ole oikea sinulle. Työpaikkailmoituksiin vastaaminen ei ole kuitenkaan ainoa tapa löytää omaa paikkaansa vaan portfolioon ylläpidon lisäksi sinun täytyy muistaa yksi tärkeä asia: ole läsnä.

Käy alan tapahtumissa

Kontaktit eivät ole koskaan haitaksi. Alan tapahtumissa pyörii paljon ihmisiä, joilta voit saada esimerkiksi palautetta portfolioossasi, vinkkejä tai vertaistukea. Kun kasvosi tulevat muille tutuksi ja he näkevät töitäsi ja kehitystäsi, voi olla, että he muistavat sinut joku päivä etsiessään uusimpaan projektiinsa tekijöitä.

Ole aktiivinen sosiaalisessa mediassa

Nykyään ihmiset jakavat portfolionsa lisäksi töitään useilla eri alustoilla, kuten Tumblrissa, Twitterissä ja Instagramissa. Aktiivisuus sosiaalisessa mediassa ei ole välttämätöntä työpaikan löytämisen kannalta, mutta se mahdollistaa, että sinut voidaan löytää muunkin näkyvyyden kuin vain portfolioon kautta! Muista myös, että kaikki sosiaalisessa mediassa julkaisemasi on julkista.

Pyydä ja anna palautetta

Erilaiset yhteisöt kuten ArtStation ja Polycount ovat loistavia paikkoja pyytää ja saada palautetta omista töistään. Samalla pystyt tutkimaan muiden työskentelyä ja antamaan heille palautetta. Pidä palaute rakentavana! Antamasi palaute kertoo, millainen olisit mahdollisena työkaverina ja kukaan ei halua palkata artistia, joka haukkuu kaikkien muiden työt lyttyyn rakentavan kritiikin sijaan.

